El Corte Inglés

Nº 136 Julio-Agosto 2017

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las cons

Agents of Mayhem

Acción explosiva y comedia en un mundo abierto

ARMS

El combate del futuro

Injustice 2

Héroes y villanos a tortas

DC Comics reúne a sus mejores luchadores

E3

La fiesta de los videojuegos

Próximos y futuros grandes lanzamientos del sector

Ever Oasis | Splatoon 2 | Dirt 4 | Tekken 7 | TESO Morrowind | Hey! PIKMIN |



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



De feria

El E3, evento de los videojuegos por antonomasia, concita en el mes de junio todos los intereses del sector y alimenta las expectativas de los jugones. Este año no pasará precisamente a los anales por haber sido una feria relevante. Si bien hemos conocido algunos estupendos anuncios de lanzamientos, han sido pocas las sorpresas respecto a otras ediciones. Incluso nos queda un sabor agridulce de ver que lo indie ha tenido poca presencia y la VR no ha mostrado todo el músculo que nos hubiera gustado. Con todo, nos queda la aparición en escena de Xbox One X, un paso gigantesco en la evolución de la consola de sobremesa de Microsoft y la más potente del mercado, amén de traer la soñada retrocompatibilidad con juegos de otras Xbox. En cuanto a títulos, los más solventes han venido a reforzar la buena salud de la que gozan los géneros shooter («CoD WWII», «Destiny 2», «Wolfenstein II: The New Colossus»...) y de conducción, especialmente con «Forza Motorsport 7». Mención aparte merecen la nueva perla de Bioware, «Anthem», y el no menos brillante «Super Mario Odyssey» para Nintendo Switch. Y mucho juego en desarrollo para 2018. En fin, sin pena ni gloria.

José María Fillol











Nueva historia, nuevo villano

Destiny 2

Bungie y Activision nos traen la esperada secuela de uno de los shooter en primera persona más aclamados. No defraudará.

El universo de fantasía de «Destiny» se ampliará partir del 6 de septiembre en PS4 y Xbox One, y por primera vez en PC el 24 de octubre. Aparte de sus contrastados modos competitivo y cooperativo, destaca el inmersivo modo Campaña donde nos toparemos con Dominus Ghaul y su ejército, la Legión Roja, a punto de aniquilar a la humanidad. El jugador deberá frenar sus planes creando su propio Guardián y reunir a todas las fuerzas opositoras. En ese papel habrá de dominar nuevas habilidades vinculadas a la subclase elegida, ya que los tipos de personaje titán, hechicero y cazador cuentan con divisiones como Downblade, Sentinel y Arcstrider, respectivamente. El armamento también es clasificado, en tipologías de diferente potencia y versatilidad: kinético, energético y de poder. A fe que iremos pertrechados a la batalla, ahora con la opción de enfrentamientos entre equipos de cuatro usuarios, nuevos territorios para explorar como el fascinante Nessus, soporte oficial para Clanes y partidas guiadas, entre otras bondades. El título ofrecerá un nuevo comienzo a todos los jugadores, sin necesidad de tener conocimiento o experiencias previos.



Rayo McQueen vuelve

Cars 3 Hasta la victoria

De los creadores de «Disney Infinity» nos llega la adaptación consolera del tercer filme de la saga Cars, con muchas y divertidas carreras.

Avalanche Software ha sido el estudio encargado de desarrollar «Cars 3: Hasta la victoria», juego basado en la tercera película de la saga de Pixar. Cómo no, Rayo MacQueen vuelve a ser el protagonista de vibrantes y emocionantes carreras, cargadas de colorido y salero para toda la familia. El espíritu del filme se traslada a este título de conducción arcade a través de 6 modos de juego donde debemos dominar peculiares técnicas y acrobacias, de 20 circuitos y de 13 localizaciones diferentes. El gran atractivo son los personajes seleccionables, hasta veinte de lo más dicharacheros para acelerar sobre el asfalto de PS4, Xbox One, Nintendo Switch, PS3, Xbox 360 y Wii U. A partir del 7 de julio de este año.



Épico pack de expansión

Stormblood

Nuevo capítulo del aclamado «Final Fantasy XIV Online» que amplia de forma magistral los límites de un universo único.



Tras los reconocimientos a «Final Fantasy XIV Online», el pasado 20 de junio llegó a PS4 y PC su segunda gran expansión, todo un regalo a los fans de este MMORPG. Aquí nos encontramos con una aventura espectacular que nos anima a explorar vastos parajes nuevos, incluido Ala Mhigo, y a enfrentarnos a tremendas amenazas a lo largo de Eorzea mientras nos embarcamos en cientos de nuevas misiones como el Guerrero de la Luz. Entre los alicientes, podemos sumergirnos en nuevos oficios como samurái, con su catana y su fabuloso poder atacante en el cuerpo a cuerpo; tener cantidad de desafiantes mazmorras, como la Estepa de Azim; disfrutar de actualizaciones del Sistema Batalla; y la posibilidad de nadar y bucear.

Breves |

Le Tour de France 2017

La serpiente multicolor ya recorre las carreteras del país vecino a base de pedal, fuerza y táctica. Desde el 15 de junio Cyanide Studio tiene en la calle la nueva edición de «Le Tour de France» en PS4 y Xbox One, para que nos metamos en la piel de un ciclista de alguno de los 22 equipos participantes en la ronda gala. Además de disponer de los habituales elementos del juego (ataques, sprint, resistencia...) se ha pulido mucho más el ritmo de carrera. Cuenta con competentes modo cooperativo y local.



Get Even

"El jugador vivirá una experiencia en la que nunca sabrá lo que le espera". Esa es la intención buscada por Ian Sharkey y Stephen Long, guionistas de televisión y teatro en vivo y encargados de la narrativa de «Get Even», un juego de aventura y misterio, repleto de respuestas emocionales distintas y de incertidumbre y emociones fuertes hasta el final. Ya desde el principio nos atrapará: deberemos averiguar por qué una joven despierta con una bomba atada a su pecho. Un tenso reto en PS4, Xbox One y PC.

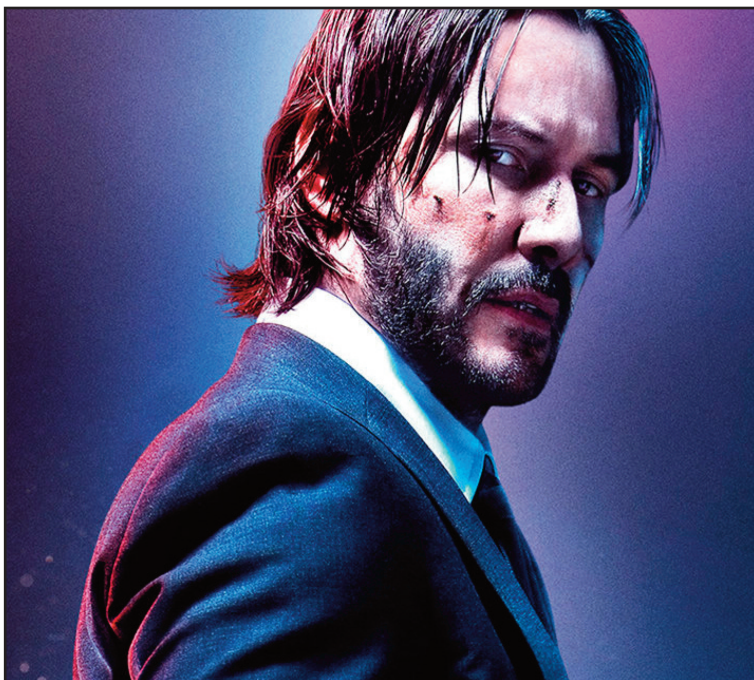




Aventura, fantasía y, sobre todo, mucha acción

Lanzamientos en Blu-ray y DVD

Este verano el salón de casa se va a llenar de mucha acción con las espectaculares ráfagas de tiros organizadas por John Wick, las temibles consecuencias de mentar al "bicho" Kong, la presencia salvadora de los Power Rangers y en la despedida con honores de Lobezno.



John Wick 2

En su intento de reavivar y reactivar su carrera tras la resaca "Matrix", Keanu Reeves se ha topado con un diamante en bruto (sobre todo bruto) que ya se perfila con convertirse en saga de largo recorrido. Todo, gracias a un personaje con hechuras de samurái y con poca generosidad gestual, como a él le gusta: nada menos que el legendario killer John Wick, que en esta secuela se ve obligado a salir de su retiro por un antiguo socio inmerso en un complot para controlar la siniestra hermandad internacional de asesinos. Obligado por un juramento de sangre, John viaja a Roma para ayudarle, y allí se enfrentará a algunos de los más letales del mundo. Adrenalina oscura y buena destilación "noir" para un filme estimable.

Hasta el último apunte

Dentro del contenido extra de la edición doméstica nos encontramos tajadas habituales como escenas eliminadas o tráilers, junto con una batería de reportajes y documentales que nos explican al detalle las dimensiones de este fenómeno: "RetroWick: Explorando el inesperado éxito de John Wick", "Entrenando a John Wick", "Así en la tierra como en el infierno: El submundo de John Wick", "Coches marciales", "La caja de herramientas de Wick", "Recuento de bajas", "Beat Down: La evolución de una escena de lucha"... En fin, un muestrario completo y alternativo para sacarle más partido al personaje y a su historia.

Lanzamiento: 23 de agosto **Formatos:** Blu-ray, DVD.
Director: Chad Stahelski.
Con: Keanu Reeves, Riccardo Scamarcio, Laurence Fishburne, Ian McShane.
Género: Intriga, Acción.



Logan

Tras barrer en taquilla llega en formato digital el episodio final del más icónico miembro de la Patrulla X. "Logan" nos lleva a los infiernos interiores de su protagonista, alcoholizado y decadente, ahora encargándose a escondidas del senil profesor Xavier. El escenario cambia radicalmente cuando decide ayudar a una niña mutante perseguida por una oscura organización que hasta hacía poco experimentaba con ella. Una carrera contrarreloj comenzará hacia una meta incierta, dejando un rastro de violencia. Hugh Jackman vuelve a desatar su furia en el pellejo de un Lobezno más implacable, al mismo tiempo vulnerable a las consecuencias de su destino. James Mangold ("Lobezno inmortal") firma una *road movie fantástica* de acción espectacular.

Detalles y detallazos

Los fans podrán descubrir detalles del superhéroe de Marvel y profundizar más en la visceral historia. Las versiones de "Logan" en DVD, 4K Ultra HD, Blu-ray Steelbook y Blu-ray contienen el revelador 'Cómo se hizo Logan', un documental detrás de las cámaras. Otro extra recoge los ilustradores comentarios del director James Mangold sobre el proceso de creación del filme, con curiosidades y anécdotas. No faltan escenas eliminadas y el trailer oficial de "Logan". Mención aparte merece "Logan Noir", versión de la película en blanco y negro de alto contraste, que supone una aproximación especial a la misma y todo un regalo para el comprador.

Lanzamiento: 5 julio. **Formatos:** Blu-ray, Blu-ray Steelbook, DVD, 4K UHD
Director: James Mangold.
Con: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Stephen Merchant, Dafne Keen
Género: Acción, Ciencia ficción.

Kong: La isla calavera

El simio más famoso de la historia del cine vuelve a rugir con fuerza una década después de su agotadora entrega firmada por Peter Jackson. En esta ocasión, Jordan Vogt-Roberts (que ya prepara la adaptación a la gran pantalla de «Metal Gear Solid») aligera la carga emocional y sentimental de la fábula de la bella y la bestia con una generosa ración de aventuras situadas en unos años 70 marcados por el síndrome de Vietnam y los helicópteros con música de Wagner de fondo. Esto es lo que se encuentra el bueno de Kong en su retiro en su islita paradisíaca del Pacífico, además de un puñado de criaturas infernales que despacha como mosquitos en verano. En fin, una cinta de lo más entretenida y con un reparto de lujo encabezado por Tom Hiddleston como capitán Conrad, Samuel L. Jackson como teniente coronel (que es más gordo aún), John C. Really como mochales local y la oscarizada Brie Larson como intrépida reportera gráfica que se propone inmortalizar a la bestia. El resultado fue un buen pelotazo en taquilla y la reconciliación de la crítica con un mito del cine fantástico, recordado por su genial versión de 1933.



Una adaptación vibrante de un King Kong al que no le hace falta escalar el Empire State

Creando al monstruo

En el capítulo de extras, encontramos reportajes como un interesante tour por las localizaciones del filme, realmente espectaculares. Además, también destaca el documental "Creando un Rey" sobre el proceso de "fabricación" y peinado de la colosal criatura. Eso, aparte de una generosa ración de escenas eliminadas y los sabios comentarios del director. En el apartado de subtítulos encontramos igualmente una amplia gama de opciones, desde inglés para sordos a ruso, sueco, noruego y hasta japonés.

Lanzamiento: 14 de julio. **Formatos:** Blu-ray, Blu-ray 3D, DVD. **Género:** Aventura, Bélica.
Director: Jordan Vogt-Roberts. **Con:** Tom Hiddleston, Brie Larson, Samuel L. Jackson, John Goodman.

Power Rangers

Después de protagonizar una legendaria serie televisiva, y ser las estrellas de numerosos videojuegos de lo más salados, los inimitables Power Rangers brincan a la gran pantalla en una adaptación ideal para nostálgicos sin complejos. Así, nos encontramos a cinco jóvenes estudiantes que van a descubrir que no sólo su pequeña ciudad, Angel Grove, sino todo el mundo está al borde de la extinción por una amenaza alienígena. Elegidos por el destino, los jóvenes pronto descubrirán que son los únicos que pueden salvar el planeta. Pero para poder lograrlo deberán superar sus diferencias y unirse como los Power Rangers antes de que sea demasiado tarde. Dean Israelite ("Project Almanac") aborda el proyecto con simpatía, pátina de serie B y sorpresas como la inclusión en el reparto de Bryan Cranston, que antes de protagonizar "Breaking Bad" también se enfundó el mono multicolor de los Power Rangers. En fin, una peli ideal para refrescarse en agosto desde el salón de casa y con el aire acondicionado puesto.

Echándose unas risas

Entre los extras de esta edición encontramos las consabidas y divertidas escenas eliminadas, así como otras secuencias extendidas y hasta alternativas a la versión definitiva. También tendremos una buena ración de tomas faltas para que siga el buen rollo. Las opciones de audio y subtítulos son escasas, aunque suficientes considerando el producto y su público.



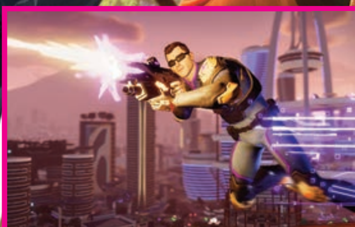
Demonios para unos, ángeles para otros, los Power Rangers dan lo mejor de sí en esta entrañable cinta. Un divertimento simpático, naíf y para toda la familia

Lanzamiento: 4 de agosto. **Formatos:** Blu-ray, DVD. **Género:** Fantástico.
Director: Dean Israelite. **Con:** Dacre Montgomery, Naomi Scott, RJ Cyler, Becky G..

Agents of Mayhem

Deep Silver Volition | Acción
Agosto | 18+
www.aomthegame.com

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○









Aquí unos colegas

Otro atractivo fetén del juego reside en sus estrambóticos y carismáticos personajes, en los que los desarrolladores y artistas han vertido y destilado todo su talento y hasta friquismo. Tanto los tres protas (la bucanera Fortune, el demoledor Hardtack y el cool Hollywood) como el resto de agentes como Joule o Yeti (sí, el mismísimo Yeti) dejarán con la boca abierta al respetable. Eso, por no hablar de los malos, desde la misteriosa y pérfida Persephone Brimstone al malvado y ruin Doctor Babylon. Toda una galería de héroes y villanos compartiendo vaso largo, bien agitado y con alto contenido etílico y dinamitero.

Costa Corea

Sin duda, el gran protagonista de «Agents of Mayhem» es Seúl, convertida en una metrópolis megatecnológica recreada hasta el más mínimo detalle por los chicos de Deep Silver Volition: carreteras llenas de vehículos de ciencia-ficción, túneles, azoteas y callejones sorprendentes, edificios pasmosos donde se refugian los esbirros de Legion y, cómo no, antros de distracción y perdición hacen de este titán apocalíptico y de neón un auténtico prodigio. Además, podremos recorrer cada palmo de su generosísimo terreno tanto a pie como en cruces avanzadas o conduciendo cómodamente algún cochazo que ríete del Batmóvil.



Marchando ración de leña al mono. Los genios (o diablillos) de Volition la lían con un juego repleto de acción, exploración y superagentes freaks.

Todo un cóctel molotov es lo que nos trae la nueva maravilla alucinógena de Deep Silver Volition, responsable de la cañera franquicia Saints Row», con la que establece lazos no solo filosóficos, sino también estéticos. Aunque aquí los tiros van por otro lado, concretamente por la vía del pulp, del cómic, el fandom, el cartoon y todo lo que se menee y huela a cultura popular de última hornada, cuanto más electrizante, virtual y desinhibida, mejor.

Así, tendremos que encarnar a un grupo salvaje de superhéroes que deberá hacer un placaje épico a la organización de archivillanos Legion (League of Evil Gentlemen Intent On Obliterating Nations), que amenaza con lanzar un ataque simultáneo y global para dominar el mundo. Lo habitual en estos casos. Para lograr sus propósitos, los agentes de la Mayhem (Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds) deberán atravesar un campo de batalla urbano en constante crecimiento, así como armarse hasta los dientes en su cuartel general a base de ingenios futuristas de órdago y calibre. Todo, muy caricaturesco y a gran escala, aunque manteniendo los pies en el suelo a la hora de presentar una aventura ametrallante en un mundo abierto tan genialmente construido que recuerda a la megápolis de "Ghost in the Shell".

Una de las bazas del juego reside en las amplias posibilidades de edición y personalización de la docena de agentes, más el trío calavera de súperagentes (aquí también hay rangos), cuyas características son tan dispares como gozosas, cinemáticas y a veces macarras. Por supuesto, también podremos mejorar y tunear armas, dispositivos, vehículos y todo lo que nos ayude a triunfar en nuestras misiones explosivas. Para ello, habrá que mantener reluciente y bien surtida nuestra base de operaciones de la Mayhem Ark, El Arca a secas, edificio inteligente y plagado de sorpresas y gadgets. Y, una vez equipados convenientemente, a lanzarse a la caza y captura del enemigo merced a unos combates espectaculares y hasta estratosféricos, perfectamente coreografiados y con el gatillo de lo más fácil. Si a esto le añadimos un sonido que se ajusta perfectamente a la acción y unos chorreones de humor con mala baba (ojo a la parodia de un Justin Bieber cualquiera), tenemos entretenimiento veraniego de tronío. Lástima que hasta después de ferragosto no aterrice...

> Un mundo abierto jugosísimo, una riqueza de detalles apabullante y buen humor paródico envuelven una irresistible propuesta



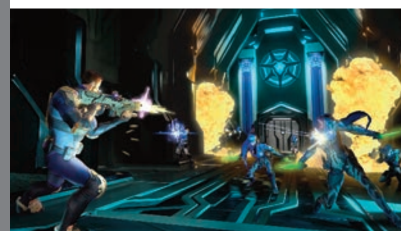
El carisma canalla y peleón de su tridente protagónico, que nos hace recordar sagas diversas como Halo o Duke Nukem, es uno de los puñetazos más memorables de un título que consigue algo tan difícil como aunar gamberrismo, futurismo y seriedad clásica. Por algo algunas escenas, como el tiroteo en el parking del principio, está coreografiado como si fuese, por ejemplo, un "French connection 2.0" mezclado con el sentido del espectáculo de un Brian De Palma. Respect.

Guía de juego

Toda la esencia de un auténtico sandbox de acción en tercera persona es lo que ofrece este juego. Ni más ni menos. Aunque, en este caso, es mucho, ya que el nivel de detallismo concienzudo ha sido elevado a una potencia muy alta. Tanto en el Arca (ojo a la armería, a la dársena de los vehículos de Quartemille o la estación I+D de Gremlin), con una arquitectura asombrosa, como en la propia



ciudad de Seúl, cuyas primeras misiones y compases (la Star Power, por ejemplo, con el Arma del Juicio Final y el Gravity Dominator como protagonistas) ya nos ponen en alerta sobre su categoría. Así que lo mejor es echarle paciencia y revisar todas las personalizaciones y mejoras posibles a cada paso que demos, ya que, si no, estaremos más tirados que una colilla en plena refriega. En cuanto al nivel de dificultad, también irá creciendo, aunque al principio los cómodos medidores de distancia hasta llegar al punto clave y el apuntado automático nos lo pondrán relativamente fácil. Pero nada de confiarse o lo lamentaremos amargamente.





E3 2017

Un año más, la feria del videojuego más importante del mundo mostró las grandes novedades que disfrutaremos en los próximos tiempos. Sin en el brillo de otras ediciones, mucho y bueno se vio en el Convetion Center de Los Ángeles.

Para los amantes del videojuego la auténtica feria no es en abril, sino en junio. Cierto que este E3 no pasará a la historia como uno de los más recordados. Hubo pocas sorpresas y la mayoría de los anuncios se esperaban. No obstante, entre demos jugables, gameplays y tráilers pudimos desbrozar el camino y recoger la esencia y lo mejor de un evento jugón imprescindible.

MICROSOFT

Un año más Phil Spencer, jefe de Xbox, fue el maestro de ceremonias de la conferencia de Microsoft. La gran baza de su presentación se conocía: Xbox One X, la consola más potente del mundo a 4K nativos. Todo un pepino para disfrutar de los títulos que nos traerán los chicos de Redmon, con 42 juegos nuevos, de los cuales 22 exclusivos. A pesar de no anunciarse un gran Triple A vende-consola, tipo «Halo», el cartel fue de tronío. Empezando por lo último de su gran franquicia de carreras, «Forza Motorsport 7», una demostración de competición sobre cuatro ruedas vibrante y realista en HDR. Otro de carreras de interés, pero de acción, fue «Cuphead», inspirado en los dibujos animados de los años 30 y centrado en batallas contra jefes. Más cañero resultó «Crackdown 3», perteneciente a otra franquicia clásica de la compañía americana y disponible como título Xbox Play Anywhere el 7 de noviembre. De la misma manera nos llegará en su momento «Ori and the Will of the Wips», una secuela llena de magia que nos introduce en los nuevos misterios del bosque de Nible. «Ashem», la dura travesía de un nómada en busca de un hogar, se envuelve en rol y acción de muchos quilates. Otros juegos como «Black Desert», «The Darwin Project» o el esperado título de supervivencia zombi «State of Decay 2» pusieron músculo a la propuesta exclusiva de Xbox. Aparte, entre los multiplataforma brillaron las presentaciones de «Assassin's Creed Origins» y el sorprendente «Anthem» de Bioware. Sin duda, Microsoft cumplió.



| Crackdown 3 | La conocida saga de acción nos sumerge otra vez en la piel de un agente con superpoderes dispuesto a acabar con el crimen en la ciudad. Un sandbox de caos y destrucción nos espera. Destaca el cooperativo con campaña para 4 jugadores y el renovado multijugador.



XBOX ONE X, LA NUEVA GRAN BAZA DE MICROSOFT

De Project Scorpio a Xbox One X. Así es como se llama ya oficialmente la consola más potente del mercado. Se presentó en color negro y promete resolución 4K real, más de 8 millones de píxeles gracias al HDR, reproductor 4K para Blu-ray, streaming de películas y compatibilidad con sonido Dolby Atmox. Esta "bestia" de 6 teraflop GPU y 12 GB ofrece un 40 por ciento más de potencia que cualquier otra consola. Adaptables a ella todo los juegos y accesorios de Xbox 360, la retrocompatibilidad es una de sus grandes bazas, incluso con títulos clásicos de Xbox, como «Crimson Skies. Todo, a partir del 7 de noviembre.



Forza Motorsport "vuela" en Xbox One X

El nuevo juego de la franquicia de carreras por excelencia de Microsoft, tiene en Xbox One X el terreno propicio para mostrar su máximo potencial. Los pilotos fliparán con unos maravillosos gráficos 4K a 60 fotogramas por segundo, resolución realista en HDR y 30 entornos famosos, con condiciones de carrera cambiantes cada vez que se retorne a pista. La velocidad al límite, la emoción y la belleza de la competición automovilística convertidas en una demostración de fuerza y fluidez tecnológica asombrosa. Como nunca disfrutaremos sobre cuatro ruedas y con la mejor selección de Ferraris, Porshes y Lamborghinis jamás vista en la serie.





| Monster Hunter: World | En el primer trimestre de 2018 iniciaremos la cacería de tremendas bestias, así como cosecharlas para crear alimentos, mejores armas, etc. Lo habitual en este mundo vivo, aunque ahora tendrá nuevas especies para cazar, aleatorias luchas entre sí de los monstruos y una tajada cooperativa de lujo.

SONY

No fue el año de la conferencia de Sony. No cabe duda que la batería de juegos presentada fue impresionante, pero salvo alguna "sorpresa" (rumoreada antes en los pasillos), transcurrió como una crónica anunciada. Entre las bombas más sonadas, «Shadow of the Colossus Remake», la obra maestra del Team ICO y Fumito Ueda rehecha con nuevas texturas y un fremarate más estable para lucir con todo esplendor en PS4 Pro. Pero en general marcaron la pauta títulos conocidos en el pasado E3 y de la envergadura de «God of War 4», con un Kratos envejecido pero en plena forma para la furia y la épica espartanas; «Detroit Become Human», ejercicio de ciencia ficción con estilo de novela gráfica, tocado por la varita mágica de David Cage; y «Days Gone» con sus espectaculares oleadas de zombies para poner al límite la supervivencia del jugador. Todas estas IP no se verán hasta 2018, y quizás alguna se vaya al siguiente año. Aparte del género shooter que brilló especialmente en la feria de la mano de las third parties, léase « Call of Duty WWII» o «Destiny 2», la aventura sonó fuerte para PlayStation. Se corroboraron las expectativas puestas en la continuación de la saga Uncharted con «El legado perdido», previsto para este agosto, y elevó los niveles de alegría (tampoco euforia) de los parroquianos la prolongación de Aloy y su guerra contra las máquinas, con «Horizon: Zero Dawn: The Frozen Wilds DLC». Más entusiasmo provocó el anuncio de «Monster Hunter World», la nueva, adictiva y social cacería de gigantescas bestias de Capcom, que aunque hizo acto de presencia en la conferencia de Sony, estará también en One y PC. También hicieron ruido los superhéroes con «Spider-Man» y «Marvel Vs. Capcom Infinite» y algunos juegos para VR (ver recuadro). ¿Y los juegos indie..? Los grandes olvidados.



| Spider-Man | El trepamuros promete mucha acción combinada con habilidades propias elevadas a la "n" potencia. Un preciso sistema de combos de combates, nuevos elementos de infiltración y más acrobacias para hacérselas pasar canutas a los criminales de Manhattan. En exclusiva para PS4.


PlayStation.

SONY SIGUE APOSTANDO FUERTE POR PLAYSTATION VR

El año pasado fue su puesta en escena y 2017 ha venido a ser un período de transición a la espera de nutrirse con más juegos y de mayor calidad. Si bien «Resident Evil 7 VR» y el reciente «Farpoint» marcaron el camino correcto, en este E3 se han renovado los deseos de sacarle más jugo a las gafas PlayStation VR, gracias a títulos como «TES V: Skyrim VR», « The Impatient» o «Bravo Team». Los iremos disfrutando en en el futuro en la pantalla OLED de 5.7 pulgadas, con resolución 1920x RGBX1080, tasa de refresco de 120hz y 100 grados aproximadamente de campo de visión, además de una latencia de 18ms.



Más títulos VR

Acaso los usuarios de PlayStation VR necesitan como el comer más títulos y de calidad. Lo visto en el E3 pinta bastante bien. Con «The Inpatient», Supermassive Games nos ofrece una experiencia de terror que se vive en un psiquiátrico y es planteada como la precuela de «Until Dawn». Del mismo estudio es «Bravo Team», un shooter en primera persona donde la acción en VR se vive a flor de piel como miembro de un escuadrón de élite antiterrorista. La apuesta de Bethesda son palabras mayores: el cañero «DOOM VFR», la versión para realidad virtual de «Falloot 4» y el rolero «The Elder Scrolls V: Skyrim VR» para una inmersión total en el mundo de Tamriel. Ahí es nada.



| Super Mario Odyssey | El juego más aplaudido en el E3 es una aventura de plataformas enmarcada en un extraordinario mundo abierto lleno de sorpresas y secretos. El icónico Mario contará con un compañero, Cappy, un mágico sombrero que le otorgará un increíble repertorio de movimientos.

NINTENDO

La compañía de Kioto centró su objetivo en los intereses de Nintendo Switch. En un Nintendo Spotlight de 25 minutos lleno de ritmo se pudieron ver en movimiento los próximos juegos, incluidos gameplays y cinemáticas espectaculares. La gran estrella fue «Super Mario Odyssey», probablemente también la más destacada de la Feria. Y es que muchas virtudes desplegó este título, único en elevar la diversión aventurera y plataformera a cotas insospechadas. Al extremo gozarán sus usuarios cuando el 28 de octubre puedan pulular por sus reinos llenos de secretos y sorpresas y acompañar a Mario en su aeronave. Más sorpresa, y gratísima, causó el anuncio de «Metroid Prime 4». El nuevo capítulo de esta serie shooter está ya en desarrollo. Ojo, y no sólo en Nintendo Switch podremos controlar a Samus Aran, también en 3DS con «Metroid: Samus Return», cuyo lanzamiento está previsto para el próximo 15 de septiembre. Otro personaje asociado a la Gran N, Yoshi, dará sus pasos en Switch, y lo mismo ocurrirá con Kirby, tan dicharachero y dinámico como siempre por lo que se pudo comprobar en un gameplay. Ni que decir que los incombustibles Pokémon tuvieron su habitual cuota de protagonismo y se anunció RPG en desarrollo para los peleones personajes. Tardará más de un año en llegar a la nueva consola. Mientras, podremos calmar las ansias en la portátil con «Pokémon Ultrasol / Pokémon Ultraluna» (17 nov.), con nuevos Pokémon y una curiosa aventura tropical. Otros llamativos anuncios como «Xenoblade Chronicles 2, «Fire Emblem Warriors» y el inesperado de «Rocket League» vinieron a corroborar el espléndido futuro para Nintendo Switch.



| Xenoblade Chronicles 2 | Exclusivo para Nintendo Switch, la afamada franquicia de rol nos traerá (invierno 2017) un nuevo héroe buscando el Elíseo en una aventura gigantesca y emocionante. No faltará la mezcla de elegantes cinemáticas con la adictiva experiencia jugable.

Nintendo

CONFIANZA EN EL FUTURO Y EN SUS CONSOLAS

Nadie puede discutirle a Nintendo su capacidad para renovarse dentro de un entorno propio e intransferible. A su aire y casi siempre haciéndolo bien. Así lo confirma la apuesta de Nintendo Switch, la consola más versátil del mercado, llevando a gala su concepto de plataforma híbrida de sobremesa y portátil, aportando una nueva perspectiva a la forma de jugar gracias a los Joy-Con y a unos títulos que se han adaptado como un guante a sus prestaciones. Una buena prueba, esa obra maestra llamada «The Legend of Zelda: Breath of the Wild», para la que se acaba de lanzar el DLC «Las Pruebas Legendarias».



A lo suyo

Nintendo ha sabido trasladar como nadie su universo de una consola a otra. Nintendo Switch recibirá pronto «Splatoon 2» y nadie duda que será más exitoso que en Wii U. Igual ocurrirá con «Pokkén Tournament DX», a partir del 22 de septiembre. Nintendo 3DS también se prepara para recibir juegos y personajes familiares. «Metroid: Samus Returns», «Hey! PIKMIN» o «Miitopia» son algunos de ellos y aseguran una zona de confort por mucho tiempo para la portátil. En cuanto a amiibo, pronto se lanzarán nuevas figuras de las sagas «Fire Emblem», «The Legend of Zelda» y «Metroid Prime», además del futuro «Super Mario Odyssey».



| ANTHEM | Este juego de acción RPG desarrollado por Bioware ha sido una de las sorpresas agradables de la feria. En él exploraremos un mundo repleto de bestias salvajes y moradores dispuestos a darte caza mientras descubres tecnología oculta y consigues tesoros perdidos. El cooperativo para cuatro jugadores es su mayor valor.

THIRD PARTIES

Pocas compañías como Ubisoft pudieron dar alguna sorpresa en sus conferencias. Con la boca abierta se quedaron quienes vieron el tráiler cinematográfico de «Beyond Good and Evil 2», una precuela que nos embarcará en una exploración espacial fascinante. Otra sorpresa fue la aparición de Miyamoto para presentar «Mario +Rabbids Kingdom Battle», un crossover entre los personajes de Mario y el mundo loco de los Rabbids. También se dejaron sentir «Assassin's Creed Origins» y «Far Cry 5», con nuevo villano y una secta de por medio. Otros títulos como el velocípedo «The Crew 2», el gamberro «South Park Phone Destroyer» y la expansión para otoño de «Steep» confirmaron la apuesta de la compañía francesa por consolidar franquicias. Bethesda tampoco pasó desapercibida con sus sagas y su interés por la VR. «DOOM VFR» y «The Elder Scrolls V: Skyrim VR» y la nueva versión de realidad virtual para «Fallaout 4» constaron este hecho. Aunque el eterno combate contra los nazis en «Wolfenstein II: The New Colossus» y las terroríficas dinámicas de «The Evil Within 2» se llevaron más aplausos. Ambos estarán disponibles en octubre. Más cerca está la batería de juegos de Electronic Arts. En septiembre vuelve a los estadios consoleros con «FIFA 18» y su potente motor gráfico Frosbite, y posteriormente llegarán las carreras ilegales de «Need for Speed Payback», historia de venganza y traición incluida; «Star Wars Battlefront 2», con modo multijugador ampliado con héroes y escenarios; y «Battlefield In the Name of the Tsar» que nos lleva al frente ruso. Para hacerle la competencia al shooter bélico de EA, Activision remoza de forma espléndida su saga Call of Duty con «CoD WII», regreso a una Segunda Guerra Mundial cruda, realista e impactante. En parecidos términos se desenvuelve «Destiny 2», aunque en un marco fantástico. Muchas franquicias repotenciándose, en definitiva, también las menores como La Tierra Media de Warner, con el estimable «Sombras de Guerra», o clásicas como Dragon Ball, que asombró con «Dragon Ball Fighter Z».



| Assassin's Creed Origin | Un espectacular gameplay en las 4K de Xbox One X dio algunas pistas de la última aventura de la saga. Su protagonista es Bayek, quien combatirá la corrupción en la antigua tierra de los faraones. Interacción con el entorno y animales, más armas y un renovado sistema de combate, entre lo más destacado.

Hey! PIKMIN

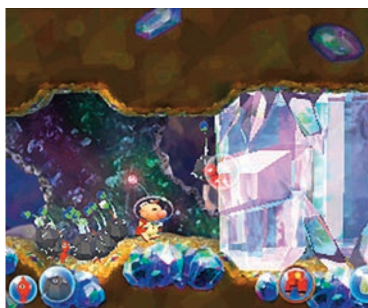
La famosa saga regresa con nuevos aires plataformeros para las consolas portátiles de la casa. Directo, sencillo y más "enganchante" que nunca. Olimar is back!

Hace 16 años que aterrizaron entre nosotros unas de las criaturas más misteriosas y curiosas del universo jugón. Tras un par de secuelas para completar su recorrido en las consolas de sobremesa de Nintendo, los extraños gallifantitos del capitán Olimar dan el salto a territorio portátil, aprovechando el lanzamiento, el 28 de julio, de New Nintendo 2DS XL. Así, tendremos que echar mano de la determinación estajanovista de nuestros amigos para reunir cantidades industriales del combustible Sparklium en el extraño planeta de marras. La mecánica se adapta a las características de la consola: los Pikmin siguen a Olimar obedientemente, y nosotros tendremos que tocar la pantalla táctil para señalar dónde queremos lanzarlos. Enseguida se pondrán manos a la obra: moviendo objetos, luchando contra criaturas o acarreando tesoros en el camino hacia el objetivo.

Aparte de las variedades conocidas (los Pikmin rojos son resistentes al fuego, a los Pikmin azules les encanta el agua y los Pikmin amarillos pueden ser lanzados a más altura y son inmunes a la electricidad), también tendremos más variedades de criaturas (hasta once), dotados de mayor fuerza, capacidad de volar, eléctricos, etc). Esto no es la mayor novedad ya que, a diferencia de títulos anteriores, este es un juego de acción que requerirá que pensemos rápido y usemos todos los Pikmin para superar todo obstáculo que nos encontremos por el camino. Y, para tenerlo todo controlado, nada de perspectivas cenitales: acción lateral clásica y bidimensional para hacer honor a la consola. Eso sí, los gráficos son sensacionales.

Una resurrección de lo más gozosa.

> El clásico vuelve con más acción, más de una decena de Pikmin y nuevas herramientas y capacidades

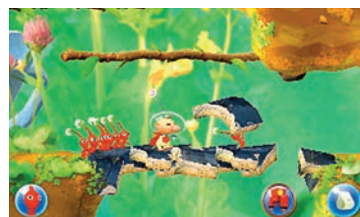


La metamorfosis plataformera de los veteranos Pikmin ha permitido, entre otras ventajas relativas a la jugabilidad, poder disfrutar de los escenarios más variados y dinámicos de toda la saga. Como se aprecia en la imagen, la creatividad de los fondos, pasadizos y territorios se acerca al mejor universo made in Mario, y eso es decir ya mucho en favor de este título.



Nintendo | Aventura, acción
28 de Julio
www.nintendo.es









Para todo el público

Aunque su impacto siempre ha sido notable, quizá una de las razones de que la saga Pikmin no haya calado tan hondo como otras glorias de la casa sea su exceso de estrategia y "militarismo" a la hora de afrontar las complejas misiones. Para paliar esto, el gen plataformas se ha impuesto en este título, con mayor sencillez en las acciones y un look naíf e infantil (en el buen sentido, claro) que puede por fin enganchar a los más jóvenes. Por si fuera poco, también habrá un simpático amiibo en exclusiva.

Uncharted EL Legado Perdido

La ya mítica saga de aventura y acción de PlayStation se renueva con la irrupción de una audaz mujer como protagonista. No le pierdas ojo, dará que hablar.

Así es. Chloe Frazer, a la que conocimos en «Uncharted 2: Among Thieves», se ha convertido en la líder de esta nueva entrega subtitulada «El legado perdido». Aunque es una pena que este hecho sea noticioso y que el protagonismo de las mujeres llegue casi siempre tras las aventuras de los hombres, el acontecimiento es significativo y nos llena de ilusión. Sobre todo a ellas que, por fin, podrán sentirse identificadas con una heroína de gran calibre (salvo excepciones como Lara o la Aloy del reciente «Horizon Zero Dawn»).

Su compañera de batallas será otra conocida de la saga, Nadine Ross, villanísima en la cuarta entrega de la saga («El Desenlace del Ladrón»). Aunque, en esta ocasión, ambas lucharán codo con codo por un objetivo más que claro: recuperar el colmillo perdido de Ganesha. Si os suena este extraño nombre, seguro que es por uno de los dioses más famosos de la religión hinduista. Y, sí, como suele pasar en estos saraos, tú, en la piel de estas dos heroínas, tendrás que ponerte al lío, uno tan fácil como el que te acabamos de explicar, con dos pares de pistolas. Para ello, viajarás a la India para hacer trekking del bueno, del que te deja al borde del infarto por las montañas del país asiático.

Chloe y Nadine muestran condiciones para marcar un antes y un después en la historia de la franquicia

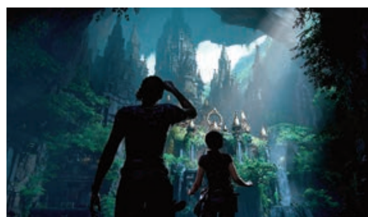
En esta nueva aventura de Uncharted, el malo es Asav, un rebelde al que tenemos el placer o la desgracia de conocer. ¿Por qué la desgracia? Hombre, los exaltados beligerantes con mercenarios no son como un viaje a Disneylandia. No, son más de 10 horas que han pasado a ser una expansión a un juego en sí mismo. ¡Que comience la aventura!



¡«Uncharted» da un golpe sobre la mesa! El testigo de Nathan pasa a Chloe para entregarse a una aventura con la misma esencia y nuevas ilusiones. Acción, mundos abiertos en múltiples niveles y un nuevo escenario, la India, donde una panda de mercenarios nos buscará las cosquillas como nunca antes. Una buena historia para alargar la cuerda de la saga.

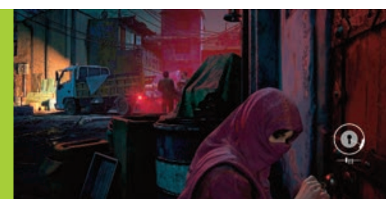


Sony | Aventura
23 de Agosto
www.playstation.com/es-es









Tradición y vanguardia

No hay nada como mezclar lo de antes y lo de ahora en una misma coctelera. El resultado es pura magia o, mejor dicho, «Uncharted: The Lost Legacy». ¿Qué significa esto? Que la acción, como siempre, está al servicio del usuario, así como los combates frenéticos y variados o las aventuras en entornos naturales. Sin embargo, el factor de mundo abierto que se empezó a explorar en «Uncharted 4» adquiere aquí nuevas perspectivas. ¡Ya verás!

Splatoon 2

Vuelven los calamares más marchosos y traviesos de Nintendo en esta espléndida secuela que se beneficia de las características de Switch para montar una batalla con más tinta que "El Quijote".

Nintendo | Acción
21 de Julio | 7+
www.nintendo.es

Desde que salió al mercado hace un par de años, «Splatoon» dejó bien claras sus armas: diversión a raudales, refrescante colorido y pique colectivo a chorrazo limpio. Pocos juegos se nos antojan más veraniegos y desinhibidos como éste, así que su secuela estaba cantada coincidiendo con la canícula. Y, si de aprovechar las funciones y maravillas de Nintendo Switch se trata, pues miel sobre hojuelas. Así, vuelven con más fuerza que nunca las tradicionales batallas de 4 contra 4 en esta secuela junto con modos clásicos, nuevos escenarios, atuendos, armas y muchas sorpresas en la chistera. La filosofía del juego es sencilla: combates "territoriales" donde reclamamos tanta porción de escenario como podamos cubriéndolo con la tinta de nuestro equipo. El equipo que se haga con más terreno gana. Así de fácil (o no).
Para ello tendremos que transformarnos en calamar y nadar grácilmente por la tinta de nuestro equipo y de paso ascender por muros cubiertos de nuestra tinta y lograr de esta manera puntos de ventaja estratégica, quedándonos ocul-









Viva la fiesta

Pocos juegos más telegrafiados para llegar al corazón de lava del largo y cálido verano que nos espera que esta secuela, fluorescente y efervescente como ella sola. No hay más que ver estas imágenes para zambullirnos en el guateque multicolor que nos propone Nintendo, que hasta tomarnos fotos y compartirlas en las redes sociales podemos. Además, con el gran acierto de corregir errores o carencias de su anterior entrega para redondear una jugabilidad frenética y rabiosa.



Armado y peligroso

Al frente iremos bien pertrechados. Algunas armas conocidas son la Tintralladora, rediseñada para facilitar su uso, lanza tinta continuamente; el Rodillo básico permite moverte mientras cubres una zona de tinta; o el Cargatintas que carga potencia antes de disparar a los rivales a distancia. Por otro lado, el Difusor dual es una nueva arma que permite esquivar ataques mientras conquistas territorio. El Rayo tintódico, Propulsor, Lanzamisiles y Salto explosivo forman parte de las armas especiales.

tos entre el oscuro elemento, esperando la llegada de un enemigo incauto o desplegando las más retorcidas y caóticas tácticas. Todo vale para que nuestros inklings salgan victoriosos gracias al virtuosismo del rodillo básico o el cargatintas.

> Afina tu rodillo, tu derramatic y tu tintralladora porque, gracias a las opciones multijugadoras del juego (tele, portátil y sobremesa) y sus jugosas novedades, tendremos combates para dar, tomar y manchar

Muchas novedades presenta esta secuela: nuevos personajes y escenarios como el Tiburódromo o el Gimnasio Mejillón, actualizaciones continuas (ojo a la app para smartphones, con opciones de chat por voz), armas especiales y tuneadas, un modo para un jugador de lo más curioso y "calamarciño" y, en fin, la posibilidad de usar los Joy-Con o el mando Pro de Nintendo Switch que permiten un mejor control por movimiento para tener más manejo de la situación y mejor puntería. Marchando una de chopitos en su tinta bien ricos.

¡Qué batalla!

La mayor atracción de «Splatoon 2» es, sin duda, su variedad a la hora de entrar en combate. Y es que podremos elegir entre las icónicas batallas 4 contra 4; las guerrillas con hasta 10 consolas conectadas -8 jugadores y 2 espectadores- por medio de la comunicación por cable para crear torneos locales privados sin



necesidad de una conexión a internet (ideal para organizar épicos torneos formales con los colegas); y el divertidísimo modo Salmon Run, donde colaboraremos con otros tres jugadores para derrotar a hordas de salmónidos y recoger su valioso caviar.
Aparte, si queremos adquirir una cierta ventaja sobre nuestros rivales, podemos tener un equipamiento especial de marca gracias a los amiibo compatibles con el juego. ¡Es la guerra!

ARMS

Nintendo | Lucha
Abril | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Juega como quieras

Las formas de jugar a «ARMS» son diversas. Sin duda la más atractiva es aquella en la que podemos explotar al máximo la precisión del control giroscópico de los Joy-Con a la hora de reconocer los movimientos de nuestros brazos. Otra forma de jugar con los Joy-Con es acoplarlos en soporte ad hoc como un único control con el que machacar botones, de la misma manera que puedo hacer con el mando Pro de Nintendo. Indudablemente ofrecen sensaciones distintas, pero son alternativas. También podemos repartir los Joy-Con y jugar con ellos en horizontal en modo tabletop o directamente usar Switch como consola portátil.











En la variedad está el éxito

Tener buen ojo al elegir entre los diez luchadores y sus tres pares de guantes exclusivos antes de cada combate será fundamental. Todos los luchadores tienen identidad y valores propios. Lo que uno tiene de increíble agilidad (Discos Ribbon) el otro de recuperación energética (Master Mummy) o de mortal contraataque (Ninjara). En cuanto a los puños, los hay con trayectoria curva, como el Bumerán de Spring Man, capaces de destruir columnas como el Martillo de Mechanica, o dotados del equilibrio justo en defensa y ataque (Tostador) o rápido y letal (Tridente). Variedad y poderío.

La 'Gran N' hace su incursión particular en el género de la lucha con este original y estimulante título a medida de la flamante Nintendo Switch.

Ha llovido desde que el mítico «Punch-Out!!» ofreciera tardes de gloria en SNES. Más de tres décadas después, aquel gratificante espíritu combativo vuelve con otro título revolucionario, «ARMS», adaptado como un guante a los nuevos tiempos. Mas en concreto a las prestaciones de los Joy-Con de Nintendo Switch.

Bajo un concepto sencillo, nos metemos en la piel de una especie de robot de brazos extensibles rematados con puños demoledores que podremos lanzar, con potencia y velocidad endiablada, para noquear a nuestros rivales a cierta distancia.

Mezcla de boxeo y lucha futurista, los combates se desarrollan de forma trepidante y espectacular, con múltiples opciones en la dinámica de juego. La experiencia es bastante profunda, sustentándose no sólo en la eficacia de golpes y agarres que nos detecta el control por sensores de movimiento, también en la lectura que hagamos del combate. Solo con fuerza bruta no nos llevaremos el gato de la victoria al agua.

La intuición, la observación y la estrategia son fundamentales en «ARMS». Los ingredientes sazonadores de todo ello se sirven previo al enfrentamiento a cara de perro. Así debemos elegir adecuadamente a nuestro personaje de los diez disponibles en función de las características distintas de cada uno de ellos y de cómo queremos desenvolvernos en la arena. Igualmente la selección de puños es importante, a elegir entre tres pares exclusivos por luchador y la posibilidad de desbloquear los de los demás superando minijuegos. El muestrario de puños abarca desde muy rápidos a poderosos que lanzan rayos u otros cargados con efectos explosivos o dotados de mayor versatilidad. En un espacio lleno de columnas y objetos donde el rival puede parapetarse, un puño con trayectoria curva para sortear los obstáculos puede ser el más idóneo.

> De forma sencilla e intuitiva, con los Joy-Con tendremos la sensación física y real de estar dentro del combate en todo momento

Si bien merece la pena jugarla en solitario, la gracia de esta lucha incruenta es compartir risas y exclamaciones mientras se reparte estopa al vecino en modos local u online. El resultado será un pique sano con otros usuarios en diversas variantes: cooperativo con un amigo, por equipos 2 vs. 2 o todos contra todos hasta cuatro jugadores.

Con apartados sonoro y visual muy competentes, «ARMS» se erige como un título de lucha único, donde cualquiera es bienvenido para disfrutar de su innovadora y vibrante propuesta combativa, que hasta sudar la gota gorda podremos, ¡oye!



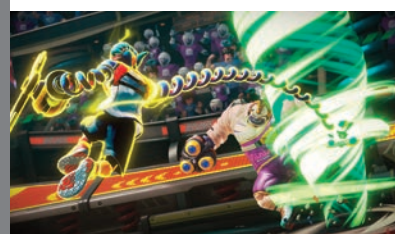
Gran Premio es el modo de juego principal. Son diez combates que pueden jugarse hasta en siete niveles de dificultad a pantalla partida con otro usuario. Las sensaciones y la diversión aumentan en local u online con combates 2 vs 2 y hasta cuatro jugadores zurrándose en una misma Nintendo Switch. Aparte de los combates "oficiales", podemos probarnos en entretenidos minijuegos con recompensas: voleibol, baloncesto, tiro al blanco y eliminación de 100 enemigos por oleadas de diez.

Guía de juego

En «ARMS» no se trata de machacar botones a tutiplén, lo que más cuenta es la observación, la estrategia y la destreza con los Joy-Con. De ahí la trascendencia de acertar con un luchador y sus puños en cada combate. También es importante el escenario y sus elementos, los cuales pueden dificultar nuestros movimientos o servirnos de protección. No obstante la mecánica se basa, más que en el cuerpo a cuerpo convencional, en



una sucesión de golpes a distancia. En cuanto a la refriega en sí, y aunque suele haber poco tiempo, es relevante estudiar al rival. Si se cubre, es el momento idóneo para agarrarle y romper un bloqueo que evite nuestro daño. Cuando logremos esquivar un golpe, no hay que dudar en contraatacar velozmente, mejor con una trayectoria sorprendente, por ejemplo con curva de nuestro brazo. El señuelo, la finta, la atracción hacia un lugar determinado forman parte de la táctica. Y cuando quieras asestar un golpe definitivo, mejor tu puño cargado a tope con el máximo poder con el que pueda dotarse. Ojo que en el camino hay situaciones imprevisibles, algunas favorables (energía extra) o perjudiciales (una bomba inesperada en nuestro camino).



Ultra Street Fighter II
The Final Challengers

Tres décadas después de su lanzamiento, «Street Fighter II» se renueva una vez más en un título que saca buen partido a las prestaciones de Nintendo Switch.

¿Cuántos juegos puedes recordar que hayan tenido 30 años de recorrido? «Tetris», quizá el primer «Super Mario Bros»... pero ni las creaciones de Alexey Pajitnov ni la de Shigeru Miyamoto han sido tan adaptables como Ryu, Chun-Li o, sobre todo, Dalshim. «Ultra Street Fighter II: The Final Challengers» recupera todos estos nombres en lo que podría ser la versión definitiva de este título.

Si bien tiene los mismos frames en las animaciones que el juego que apareció en 1991, la remasterización de todos los gráficos en HD incluye una paleta de colores mucho más elevada, personajes dibujados desde cero por la gente de Udon Comics y músicas renovadas en alta fidelidad. Si eres un nostálgico y prefieres el sabor añejo, puedes sustituir en cualquier momento el aspecto nuevo por el original de principios de los noventa. Aparte del típico modo arcade donde conoceremos las historias de cada uno de los peresonajes, destaca el combate doble, en el que puedes enfrentarte con ayuda de un amigo o de la máquina a los personajes más poderosos del juego. La barra de energía es compartida, es decir, que si tu compañero cae, tú caes también.

> Además de jugar, puedes pasar el rato en la inmensa galería con imágenes históricas de «Street Fighter»

La otra novedad destacada es la de utilizar los sensores del Joy-Con para enfrentarse a una serie de soldados de Shadowloo. Dependiendo cómo movamos las manos, realizaremos un Hadoken, Shoryuken o patada giratoria, todo con el motor gráfico tridimensional de «Street Fighter IV».

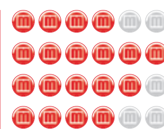
Si te gusta la lucha, no puede faltar en tu Nintendo Switch el juego más reputado en este género.



Los controles de los modos tradicionales de juego hacen de este título ideal para la lucha online. Puedes hacer combates amistosos, donde entrenar o simplemente pasar el rato, y entrar en partidas con puntuación para jugarte una posición en el ranking.

Capcom | Lucha
Mayo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









El camino del Hado

«The Final Challengers» llega con la intención de convertirse en la versión más completa de «Street Fighter II». Pese a la renovación técnica y las añadiduras estéticas como los cambios de color en los personajes, la jugabilidad sigue siendo la misma. De hecho, al ponerse este título otra vez de moda, se han descubierto algunos combos nuevos y hasta se rumorea que podría estar presente en alguna competición de deportes electrónicos de aquí a poco tiempo. Como mínimo, una gran noticia que el juego de lucha más popular de la historia vuelva a estar en boca de todos.





Ever Oasis

La aventura RPG de calidad y el mejor diseño para estéticas "jugonas" se dan de la mano en esta original y bonita historia, a medida de la portátil Nintendo 3DS.

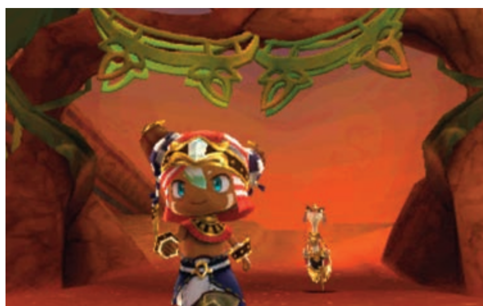
De los creadores de «The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D» y «The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D», llega un nuevo asalto desde la portátil de Nintendo a un universo único. Y es que Grezzo, encargado de diseñar escenarios y atmósferas de fantasía, se ha doctorado con este episodio donde reina la defensa de la naturaleza.

Tu misión como simiente es crear un oasis en mitad del desierto. ¿Por qué? Blanco y en botella: el Caos, administrador del mal en esta travesía, absorbe toda la vida que se encuentra a su paso. Después de acabar con el último oasis, el pequeño y divertido personaje al que encarnarás se valdrá del djinn del agua Esna para iniciar este nuevo levantamiento de vida natural. Todo un reto.

El Caos es un sistema corrupto que intenta ganar batallas. Sí, como bien sabes, irá a por ti para que este majestuoso oasis quede reducido a escombros. Por ello, deberás conseguir acólitos que inviertan en el oasis y monten sus floritiendas para engordar la economía del lugar y evitar su desaparición. No será difícil convencerles, pues muchos de ellos buscarán refugio. ¡La defensa del oasis es clave y necesitarás una estructura fuerte!

> Lo nuevo para Nintendo 3DS es bello, divertido y maestro en valores sociales y ecológicos

Sin embargo, también tendrás que buscarte las castañas en el vasto mundo que se te presenta más allá del oasis. Visita lugares recónditos y un buen número de mazmorras escondidas en el desierto para conseguir materiales que saquen brillo a tu oasis. Elige también a las personas idóneas para defenderte y sacar el hábitat adelante. ¡Que se prepare el Caos con esta bofetada de la naturaleza!



En «Ever Oasis» será necesario buscar amigos por el camino que te sigan en la aventura y sumar todas las habilidades para dejar a los enemigos hechos trizas. ¡La camaradería es clave en esta travesía y no llegarás a ningún sitio sin ella!

Nintendo | Rol, Acción RPG
Junio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





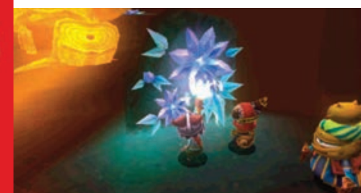


Estilo de juego

La amistad es clave en «Ever Oasis». Es importante que entables relaciones con todas las personas que puedan ayudarte a elevar la fama del oasis a lo más alto. Muchas de ellas llegarán



hasta ti y otras muchas aparecerán en el camino, y es aquí donde más los vas a necesitar. A la hora de atacar a los emisarios del Caos y a otras criaturas, la combinación de habilidades es clave para conseguir los objetivos. Crea combos, sírvete de cualidades que te permitan llegar a determinados sitios y sal airoso de todos los caminos y mazmorras que se te crucen en el camino.



Injustice 2

Warner | Lucha
Mayo | 18+
www.injustice.com

Gráficos	●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●●○○






Luchas de poder

«Injustice 2» continúa la historia del primer título, inspirada a su vez en el comic del mismo nombre. A diferencia de sus historias precedentes, que tenían lugar en diferentes universos, el argumento de esta entrega se desarrolla exclusivamente en una realidad. Para no incidir demasiado en las peleas de Batman contra Superman como ya pasó en el primer capítulo de la franquicia, Brainiac aparece como villano supremo. Dependiendo de las acciones que llevemos a cabo durante el modo historia y el personaje escogido, el final variará entre versiones más esperanzadoras u otras más oscuras.

Nuevos personajes

En total aparecen 28 héroes y villanos jugables en Injustice 2. Según se ha anunciado, también habrá otros diez personajes descargables previo pago. Hiedra Venenosa, Darkseid, Atrocitus y La Cosa del Pantano dan un toque mucho más tenebroso al catálogo de personajes de lo esperado, aunque con Robin y Supergirl se compensa un poco la oscuridad. Como curiosidad, Sub-Zero de Mortal Kombat también hace su aparición, siguiendo la estela de Scorpio (el personaje DLC más descargado del primer «Injustice»).



Gráficos de primera, partidas asequibles y espectacularidad garantizada. Jugando en solitario o contra otros, las partidas son de otro planeta.

La colaboración de guionistas de DC con la gente de NetherRealm Studios cumplió una fantasía de los aficionados a los cómics: enfrentar a Superman, Batman y compañía en un título de lucha vistoso y accesible. Ahora llega la segunda entrega de «Injustice», que cambia la velocidad de juego y afina sus mecánicas añadiendo toneladas de contenido adicional.

Por mucho que técnicamente los personajes sean fotorrealistas y parezcan actores reales durante las cinemáticas, la sensación de autenticidad se desvanece dejando paso a la fantasía en segundos. No es una crítica, sino un cumplido: estamos viendo peleas de alienígenas, mutantes y acróbatas, y por tanto no es raro que un puñetazo te mande, literalmente, en un viaje de ida y vuelta al Sol.

Los apartados técnicos son sobresalientes, y se evidencia la mejora en la experiencia de juego respecto a la primera entrega

Puedes prescindir con total tranquilidad de la historia, que nos traslada a un surrealista argumento con la premisa de "qué pasaría si este personaje fuera malo" con demasiada frecuencia. El guión es lo de menos cuando empiezas a luchar con un sistema que potencia las combinaciones aéreas y que permite mayor interacción con los escenarios. Las nuevas adiciones al catálogo de héroes y villanos, como Black Canary, Robin o un acróbata Espantapájaros ayudan a que la variedad en los estilos de lucha se multipliquen. Pese a esta diversidad, se ha equilibrado cuidadosamente cada habilidad especial para que no se repitan situaciones incómodas del anterior título, como la superioridad innata de los personajes que lanzaban proyectiles y mantenían a los rivales a una distancia casi insalvable.

En los apartados técnicos, nos encontramos con una maravilla de las que se ven muy de vez en cuando, y visualmente se trata del juego de lucha más llamativo y bien acabado de la actualidad. No obstantes, las cinemáticas podrían pertenecer a cualquier estreno que por estas fechas abarrotan los cines.

«Injustice 2 tiene las suficientes virtudes para hacerse un hueco en el conservador género de la lucha. Entre los finales alternativos y los contenidos desbloqueables, las partidas en solitario tienen cuerda para meses; y si quieres comprobar tus superpoderes en sociedad, tanto el modo online como el competitivo en la misma consola te darán todo lo que se puede pedir a un título de uno contra uno. Sólo falta que te enfundes las mallas, la capa, y elijas bando entre algunos de los héroes más poderosos de la ficción de DC.



«Injustice 2» mejora cada aspecto de «Gods Among Us». Es más espectacular, accesible y divertido, con muchas posibilidades de tener un competitivo online sólido. Incluso a velocidad de conexión modesta, los servidores responden sin lag ni congelaciones durante las partidas, aumentando su potencial valor como eSport si las compañías y competiciones ven el suficiente apoyo del público. En cuanto al modo en solitario, el Multiverso y los desbloqueables dan contenido para un buen rato.

Guía de juego

El nuevo título de NetherRealm Studios ha conseguido de manera mucho más precisa convertirse en una auténtica batalla de super poderes. El realismo con el que se tratan las escenas pregrabadas encaja a la perfección con las habilidades únicas de cada individuo. Los escenarios son dinámicos en más de un sentido: podemos utilizar tuberías o paredes para golpear al adversario o utilizarlos



como apoyo, y si logramos conectar un golpe especial, activaremos una animación que nos puede sacar del planeta con un par de impactos. En cuanto a la velocidad de juego, se ha incrementado lo suficiente para resultar mucho más dinámico sin llegar a perder el control. Es mucho más fácil hacer combos, lo cual nos deja tiempo de maniobra para lucirnos en los golpes especiales e intentar hacer bonito cada round. Sin duda el nivel de lucha de altos vuelos desplegado en «Injustice 2», enmarcado en un apartado visual de cine, no nos hará pensar en la necesidad de una historia digna de permanecer durante mucho tiempo en nuestra memoria. Lo que sí ocurrirá con los combates.



Tekken 7

La veterana franquicia de lucha pone la carne en el asador para poner punto y final a la disputa clásica de los Mishima y de paso abrir una ventana a los eSports.

Tras veinte años repartiéndose estopa, ya toca decir adiós a las disputas del clan Mishima. Con «Tekken 7» la lucha en 3D alcanza su cénit, lo cual no quiere decir fin de la saga, cuerda hay para rato y en el horizonte de los eSports esperan momentos de gloria. Por eso Bandai Namco no ha ahorrado esfuerzos ni para despedir con honores el enfrentamiento atávico entre Heihachi y Kazuya, ni en una jugabilidad ideal también para competiciones seguidas por un público masivo. Y es que el espíritu combativo en el nuevo Rey de Puño de Hierro viene precedido de dos años de enriquecimiento en las recreativas japonesas, ahora desplegado en las consolas y, por primera vez, también en PC. Un capítulo especial con inéditas mecánicas que ayudan a cambiar la conclusión de cada round, contenidos desbloqueables (finales, imágenes y músicas) vinculados a todas las entregas de Tekken y nuevos personajes hasta un total de 37. Sin duda la presencia de Akuma importado de la serie Street Fighter de Capcom, es una invitación de lujo que cualquier fan al género agradecerá. En cuanto a la lucha en sí, contamos con nuevos y poderosos ataques como el Rage Art, demoledor último cartucho para lograr la victoria in extremis. Menos letal, pero más socorrido y táctico para desgastar al rival es el Rage Diver; y con el Power Crush absorbemos golpes sin que mermen nuestros ataques y combos. Todo un repertorio para garantizar combates increíbles, realzados de forma majestuosa a 60 frames gracias a la potencia del motor Unreal Engine 4. Además de una magnífica IA para jugar contra la máquina, incluido un buen puñado de niveles, amén de un sólido 1vs.1 clásico en online. La caña.

Detallados modelados de 37 luchadores, con fluidos movimientos en combate y entre escenarios destruibles

Bandai Namco | Lucha
Junio | 16+
tk7.tekken.com

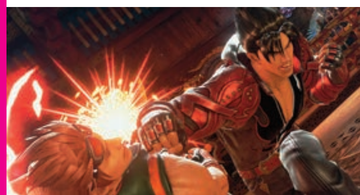


Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

This is the end

En el modo Historia se cierra el capítulo del enfrentamiento familiar de los Mishima. El camino de la disputa se retoma poco después de los hechos de «Tekken 6», con Heihachi intentando recuperar el trono del Mishima Zaibatsu y queriendo eliminar a su hijo Kazuya. La madre de éste, Kazumi, nos sorprenderá por su lazos con el mismísimo Akuma de Street Fighter. Lars, Lee y Jin Kazama (que había desaparecido en la batalla contra Azazel y Heiachi) aportan también su grano de arena a un tramo final de la historia con no demasiados personajes.











Akuma usu exclusiva barra de energía para acceder a ataques tradicionales de Street Fighter. De la nueva cantera destacan el guerrero árabe Shaheen, faca al cinto, el potente Gigas y la veloz y sorprendente Master Raven.



DIRT 4



Realismo, audacia "velocípeda" y pasión por el riesgo en carreras todoterreno son los componentes esenciales para la puesta a punto de la saga de Codemasters.

El apasionante mundo de las carreras todoterreno servido en bandeja de plata por el juego oficial de la FIA World Rallycross Championship. Aquí la adrenalina sale a chorros por el tubo de escape mientras recorremos circuitos de superficies mixtas de asfalto y tierra, pilotando distintos tipos de vehículos, desde los coches habituales en los rallies, apoyados por marcas como Subaru, Ford, Audi, Mitsubishi..., hasta carreras de camiones y buggies.

Cómo no, el realismo envuelve de forma soberbia la conducción, la sensación de velocidad y la respuesta de los vehículos. El sistema de daños y colisiones es casi perfecto y nos recordará continuamente estar en una disciplina deportiva de riesgo, salpicada de obstáculos y curvas cerradísimas que nos ponen al borde de precipicios. Por ello la lectura táctica de los trazados y la pericia con el control serán relevantes en esta IP que contentará a expertos y novatos.

Ford Fiesta R5, Mitsubishi Lancer Evolution VI, Audi Sport quattro S1 E2... ¡Más de 50 vehículos todoterreno!

La competición nos llevará a increíbles localizaciones con infinitas rutas de España, Australia, Michigan, Suecia y Gales. Podremos correr en los circuitos de Montealegre, Lohéac Bretagne, Hell y Holjes &Lydden Hill en multitud de series vibrantes, amén de competir en carreras cortas de la disciplina Landrush, en pruebas contrarreloj y en muchos desafíos online (diarios, semanales, mensuales) contra usuarios de todo el mundo. No faltan estupendas opciones para enriquecer la experiencia al volante, como personalizar nuestro piloto en el modo Carrera, mejorar nuestra técnica en la Academia Dirt y editar tramos hasta el infinito en una carrera a medida gracias al innovador sistema "Crea tu circuito".



«Dirt 4» es un título con variedad de desafíos y dos modelos de conducción distintos, Jugador y Simulación, ideales tanto para veteranos como para los novatos. A buen seguro se disfrutará bajo la espectacular banda sonora, creada en exclusiva para el juego.



Codemasters | Conducción
Junio| 3+
www.codemasters.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



Crea tu circuito

Esta herramienta de edición permite elaborar un número casi infinito de tramos de carrera con solo pulsar un botón. La puedes utilizar en cualquiera de las cinco localizaciones (Australia, Michigan, España, Suecia y Gales) y establecer los parámetros del tramo que desees, desde su longitud y complejidad hasta la hora del día y las condiciones climatológicas. Luego puedes competir sobre estos tramos de rally únicos, compartirlos y desafiar a tus amigos a que tomen parte de una carrera a medida. Además, puedes hacer recorridos técnicos y largos para expertos o más simples y cortos para novatos.









The Elder Scrolls Online Morrowind

Cada vez que Bethesda saca una nueva entrega de Elder Scrolls, el sector se detiene. Ahora apuesta por un mundo persistente online sencillamente fantástico.

Hace unos años, la quinta entrega de «The Elder Scrolls» revolucionó el panorama de los mundos abiertos gracias a «Skyrim». La aventura de Bethesda abrió la mente de los aficionados con su novedosa aproximación, y la llegada ahora de la expansión «Morrowind» promete grandes dosis de aventura.

La historia nos traslada 700 años antes de «The Elder Scrolls III», a la grandiosa ciudad de Vivec, donde tendremos que investigar las razones por las que uno de sus héroes más carismáticos ha caído enfermo. Durante esta tarea descubriremos que hay una tremenda amenaza pendiendo sobre la isla donde se desarrollan los acontecimientos.

Este mundo es tan bello como amenazante, y tenemos una sensación familiar al pasear por sus tierras. Quizá no sea tan épico y descomunal como «Skyrim», pero hay un increíble nivel de detalle para recordar.

Las intrincadas pinturas decorativas, el suelo lleno de vida, las oscuras pero llamativas minas… todo te traslada a un escenario tan fantástico como creíble. Un gran trabajo que se ve muy bien acompañado por una banda sonora acorde al despliegue visual.

> La primera expansión de «The Elder Scrolls Online» desde 2014 se puede jugar como una aventura aparte

Durante los dos años de existencia de «TESO», la curva de aprendizaje para ZeniMax y Bethesda ha sido notable, con «Morrowind» como excelente resultado. La intrigante narrativa no quita protagonismo a las novedosas incorporaciones jugables, como clases de personaje, modos competitivos y la interacción con otros jugadores. Se trata de un importante punto de inflexión en la franquicia, la mezcla perfecta entre nostalgia e innovación.

Cualquier impresión de remake del juego clásico se disipa al rodearnos por otros jugadores reales. Cierto, necesitas el juego original para echar partidas a «Morrowind», pero la historia y los detalles en los diálogos están lo bastante cuidados como para disfrutar sin dependencias.



Bethesda | Aventura
Junio | 16+
www.elderscrollsonline.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Dúctil cooperativo

Desde el lanzamiento del título original, a Bethesda le ha dado tiempo para equilibrar aspectos jugables en «Morrowind». Ahora, por ejemplo, podemos formar equipos con jugadores sin estar obligados









a tener el mismo nivel de experiencia. También hay más opciones en el desarrollo de habilidades. Entre las nuevas clases de personaje encontramos a los Warden, que combinan poderes curativos, control sobre animales y hechizos de alto poder destructivo ideales para ayudar a los aliados de formas creativas, beneficiando a sus compañeros de grupo sin importar su rol.

Cars 3 Hacia la victoria

La peli de Pixar también corre en el circuito multiplataformero. Muchos modos de juego, bólidos dicharacheros y escenarios fetenes redondean esta maja versión.

El fulgurante Rayo McQueen vuelve a las salas de cine por tercera vez durante este verano. Y, como en los viejos tiempos donde todas las pelis de animación tenían su metamorfosis videojuguetera, contará con versiones en todas las plataformas del mercado, incluyendo Switch, PS3 y PS4, Xbox One y Xbox 360 y hasta Wii U. Todo sea para que esta aventura de Avalanche Software enganche a toda la familia. Así, tendremos que enfrentarnos a una hornada de nuevos bólidos -con el farruco Jackson Storm a la cabeza- que harán que el ganador de la Copa Pistón tenga que afinar sus bujías. Pero quien tuvo, retuvo.
Como podemos imaginar, la sencillez en el control y las vistosas piruetas sobre ruedas -derrape, turbo, acrobacias sobre dos ruedas…- hacen que la mecánica de juego sea una gozada en cuanto a entretenimiento. Sensación que se prolonga gracias a los notables gráficos, tanto de la veintena de coches disponibles y los trece escenarios diferentes (desde el clásico Radiador Springs al modernísimo circuito de Florida) y, sobre todo, a la variedad de modos a nuestra disposición, incluyendo el tradicional modo Carrera -con su variante Carrera de batalla armados hasta los dientes-, el circense modo Acrobacias, el Contrarreloj o su primo hermano el Ataque, el multijugador cooperativo o competitivo para cuatro pilotos o el novedoso Área de juegos, donde tendremos que recorrer un escenario estilo “rueda de la muerte” destruyendo globos y tanques de gasolina con frenesí. Mucho humor y más velocidad en un juego que recuerda las excelencias de «Mario Kart», lo cual es mucho decir.

> Rayo McQueen acelera a fondo en escenarios tan pintones como Thunder Hollow o Radiador Springs

Warner | Conducción, Julio | 7+
www.warnerbros.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Pista abierta

Una de las variantes de juego que mejor rendimiento ofrecen en esta entrega es la tajada sandbox, que nos plantea un mundo abierto de lo más amplio y detallado donde podremos



campar a nuestras anchas y con tranquilidad, sin el estrés de la competición ni los desafíos. Eso sí, podremos recolectar numerosos elementos coleccionables, disfrutar de algunos guiños y sorpresas para los fans de la saga y echar unas carreras y unas risas con los simpáticos personajes de la historia, como el viejo Mate, Cruz Ramírez, Ramone, Natalie Certeza, Miss Fractura y muchos más. Será como un acercamiento al espíritu de la peli desde otra perspectiva lúdica.



Diseños más estilizados y detalles al límite son las principales novedades de una serie que ha evolucionado drásticamente respecto a su anterior entrega, eminentemente infantil. Aquí tendremos que desplegar nuestra mejor pericia al volante.





Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

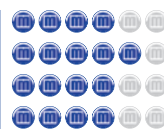
Uno de los iconos del videojuego da el salto mortal a la PS4 con la resurrección de sus tres aventuras originales. Un derroche de acción, exotismo y adrenalina “old style”.

A pesar de su planta, muy alejada del héroe al uso, pocos personajes pueden presumir de reinar en el olimpo de los videojuegos desde hace más de dos décadas como este extraño, chepudo y zapatones marsupial. Y es que Crash lleva la friolera de 40 millones de unidades vendidas a lo largo de casi una veintena de juegos. Así que se impone este merecido homenaje en PS4, donde reviviremos sus gloriosos inicios plataformeros, con todo el gusto por el detalle y la acción frenética de Naughty Dog, con un look y unos escenarios de rechupete y con una isla Wumpa llena de detalles y peligros como nunca la habíamos visto antes.
Recapitulando, estamos ante la místma trilogía original, que incluye «Crash Bandicoot», «Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back» y «Crash Bandicoot 3: Warped», todos ellos cuidadosamente rediseñados desde cero con gráficos y sonido remasterizados para que la nueva generación pueda disfrutar de esta serie seminal. Por tanto, se nos llenarán las retinas de nostalgia comprobando cómo este diablillo de Tasmania se enfrenta al Dr. Neo Cortex (aunque en el segundo título tendrá que aliarse con él) y viaja a través del tiempo en aviones, motos y hasta nuestro cachorro de T-Rex en su apoteosis final. Con una jugabilidad respetada escrupulosamente (esos saltos acrobáticos y esos giros imposibles) y el sano disparate como premisa, destrozaremos cajas, nos enfrentaremos a relojes parlanchines y recolectaremos tesoros como si estuviésemos en los felices años 90, incluyendo sus alegres melodías y sus rompedores cambios de ritmo. Es claro: los viejos cracks (o Crashs) nunca mueren.

> Nuestro marsupial favorito reverdece laureles en una isla Wumpa pletórica y frondosa como nunca

Activision| Plataformas, acción
Junio | 3+
www.activision.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

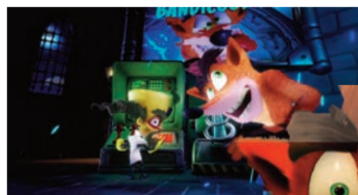


Hermana al rescate

Seguramente la novedad más sobresaliente de este pack, marcado por el revival más descarado y dicharachero, sea que, por primera vez en la historia de la saga, podremos jugar las tres aventuras clásicas con la inteligente y vivaz hermana pequeña de Crash Bandicoot: Coco Bandicoot. Además, el personaje ha sido actualizado con un aspecto totalmente rejuvenecido y de lo más dinámico, más un arsenal propio de ataques locos y armas escondidas en la chistera, o en el tupé oxigenado. Y es que, aunque sea la benjamina del clan, la moza da muchísimo juego.











Luego de tantos años y tantas aventuras tropicales, Crash luce con mejor pinta que nunca (y con poderes abrillantados, reforzados y enmascarados, como se ve en la imagen) en esta edición especial dirigida a su legión de fans más clasicorros. Que no solo de VR vive la PS4, ¿o qué?

• Financiación PlayStation VR

Del 23 de Junio al 23 de Julio



En PlayStation VR, financiación sin intereses y sin gastos hasta en 15 meses. TIN 0%, TAE 0%. Financiación sujeta a la aprobación de Financiera El Corte Inglés E.F.C., S.A. Intereses subvencionados por Sony Computer Entertainment España S.A. Por compras superiores a 299,90€. Recibo mínimo 19,99€. Del 19 de junio al 2 de julio de 2017. Ejemplos de financiación de compras: -Importe: 299,90€, 14 cuotas de 19,99€/mes y una última cuota de 20,04€. - Importe: 399,90€, 15 cuotas de 26,66€.

• Novedad Crash Bandicoot

Lanzamiento 30 de Junio



Crash Bandicoot N-Sane Trilogy para PS4

39'90 euros/ud

• Reserva New 2DS XL

Lanzamiento 28 de Julio

Reserva **New 2DS XL** Turquesa/Naranja y llévate de regalo una bolsa de microfibra

149'90 euros/ud



*Limite de unidades del regalo 600.

• Reserva Splatoon 2

Lanzamiento 21 de Julio

Reserva **Splatoon 2** para Nintendo Switch y llévate de regalo una gamuza



59'90 euros/ud



*Limite de unidades del regalo 550.

• Reserva FIFA 18 Ronaldo Edition

Lanzamiento 26 de Septiembre



89'90 euros/ud

FIFA 18 Ronaldo Edition y llévate de regalo un DLC con diferentes ítems

*Disponible en PS4 y XBOX ONE.

• Promoción Starter Pack Lego Dimensions

Del 19 de Junio al 31 de Julio

Por la compra de cualquier **Starter Pack Lego Dimensions** y llévate de regalo un **Fun Pack.**

49'90 euros/ud





REGALO

Rincón del Jugador

Retrat

AKUMA



▶ **EDAD:** Indeterminada, pero ya talludita. No se alcanza el grado de Maestro Supremo del Puño siendo un becario imberbe, desde luego que no.

▶ **APARIENCIA:** Intimidante, aunque tampoco titánica. Apenas alcanza el metro setenta y ocho y no llega a los ochenta kilos en canal. Eso sí, sus ojazos como rubíes y su cabello a tono ayudan a caer en la cuenta de que mejor no meterse mucho con el mozo. Si a eso le añadimos los bíceps como jamones y la chulería de pelear en chancletas playeras, mejor empezar a rezar lo que sepamos.

▶ **CURRÍCULO:** Su pedigrí es tan imponente como su facha: es una de las leyendas de «Street Fighter», donde se forjó una reputación peleona a base de bien, sobre todo gracias a los combates épicos con su archienemigo Ogre. Tales méritos le han hecho merecedor de integrar el reciente corpus de «Tekken 7», siendo el primer personaje de la "competencia" en fichar por la saga.

▶ **ARMAS:** Su estilo de lucha es implacable: purista, académico, frío y poderoso como el que más, va aprendiendo de sus rivales sobre la marcha, empapándose de sus técnicas de lucha, por lo que, en los combates finales y sencillamente letal. Y ojo con vacilarle mucho en plan payasete porque, aunque es bastante tranqui, cuando se le cruzan los cables hay que echarse a temblar.

▶ **FUTURO:** Gracias a sus momentazos con los "chicos Tekken" (y, sobre todo, las chavalas), el bueno de Akuma ya puede prepararse para hacer horas extras y simultanear ambas franquicias, o las que se le pongan por delante. Ya se sabe, en estos tiempos hay que multiplicarse o morir. Ya le vemos sacándose el carné de autónomo al pobre…

7 Razones...

Para comprar «Farpoint»

Un juego llamado a marcar un antes y un después en la realidad virtual para PlayStation 4. La nueva maravilla de Impulse Gear es una aventura espacial para todos los sentidos y dimensiones.

1. Por mis pistolas. Evidentemente, el gran gancho de «Farpoint» es su espectacular mando pistolero, con un diseño de lo más retro-Barbarella, con el que nos abriremos paso a tiro limpio.

2. Visión panorámica. Aunque nuestro juguetito no valdría de mucho sin la complicidad del casco VR, con visión de 360 grados y 120 fotogramas por segundo. Un espectáculo mareante.

3. Aventura sideral. Aparte de sus delicias tecnológicas, «Farpoint» es todo un señor juego de ciencia-ficción, con alma exploradora focalizada en la estación The Pilgrim, que tendremos que peinar y redescubrir.

4. Supervivencia extrema. Los peligros a los que nos enfrentaremos y nuestra capacidad de reacción en un entorno hostil serán las claves de nuestro éxito: carreras, vuelos rasantes, ráfagas. Mucho ojo.

5. Paisajes espectaculares. El trabajo de Impulse Gear es fabuloso a la hora de recrear escenarios galácticos, con atmósferas extremas y enemigos al acecho. Más de un respingo estará asegurado.

6. Misión cooperativa. Además de su inquietante modo offline, también tendremos la ocasión de duplicar emociones con el modo online para dos exploradores. Marchando ración doble de aliens a la plancha.

7. Odisea total. Casco y Aim Controller, DualShock 4, joysticks, sensor de movimiento, esferas de luz… Todos los artilugios de la PS4 se aúnan para hacernos sentir un héroe interplanetario. Algo realmente único.



Te lo dice Galibo...

Cazadores de exploits

Tan pronto como los videojuegos alcanzaron una cierta complejidad, aparecieron los "exploits". Un "exploit" es cuando un jugador obtiene una ventaja no prevista por parte de los programadores utilizando errores del propio juego. Es decir, que es hacer trampas, pero sin emplear medios externos. En los juegos online competitivos son especialmente perniciosos, pues los demás jugadores se ven injustamente perjudicados cuando alguien aprovecha un "exploit", y no su propia habilidad, para ponerse por delante.

Naturalmente, los "exploits" más graves son eliminados por parte de los programadores tan pronto como los descubren, mediante actualizaciones que parchean esos errores. Por eso, los jugadores que descubren los "exploits" procuran que no se hagan públicos para beneficiarse de ellos el mayor tiempo posible. Por eso la iniciativa de cazadores de "exploits" de «Age of Conan» es tan original en su manera de abordar el problema: premia económicamente a cualquiera que descubra y comunique al equipo del juego un "exploit" del que no tuvieran noticia previa. Así que en vez de penalizar a los que encuentran y se benefician de "exploits", lo que hacen es premiar a los que avisan de su existencia. ¡Eso sí que es pensar en positivo!



7 www.pegi.info

Nintendo

Elige TU CONSOLA portátil

NINTENDO 2DS

Consola + juego*



*Disponibles packs de consola Nintendo 2DS con New Super Mario Bros.2, Tomodachi Life o Mario Kart 7 preinstalados. El color de la consola varia en función del pack elegido.

99,90 €

El Corte Inglés

new NINTENDO 2DS XL

¡NUEVA!



Colores disponibles: negro/turquesa y blanco/naranja.

149,90 €

El Corte Inglés

Reproducen todos los juegos de 3DS sin efecto 3D

NINTENDO 2DS	new NINTENDO 2DS XL
Incluye un juego preinstalado	Pantallas un 82% más grandes
Diseño más ligero no plegable	Diseño plegable
Incluye cargador	Incluye cargador
Compatible con amiibo con el lector / grabador de NFC	Compatible con amiibo con tecnología NFC incorporada



























